

I Mover a Kameo; apuntar proyectil; hacer clic para activar/desactivar mapa

LT RT
Ataques y habilidades específicos del personaje

A Acción (según contexto): recuperar la forma de Kameo; desplazar texto; confirmar opción del menú

B X Y
Adoptar la forma de Guerreros (mantener pulsado para Rueda de guerreros)

X
Guía de Xbox

BACK
Menú Opciones de acceso; reanudar la partida

START
Consultar el Libro Wotnot; reanudar la partida

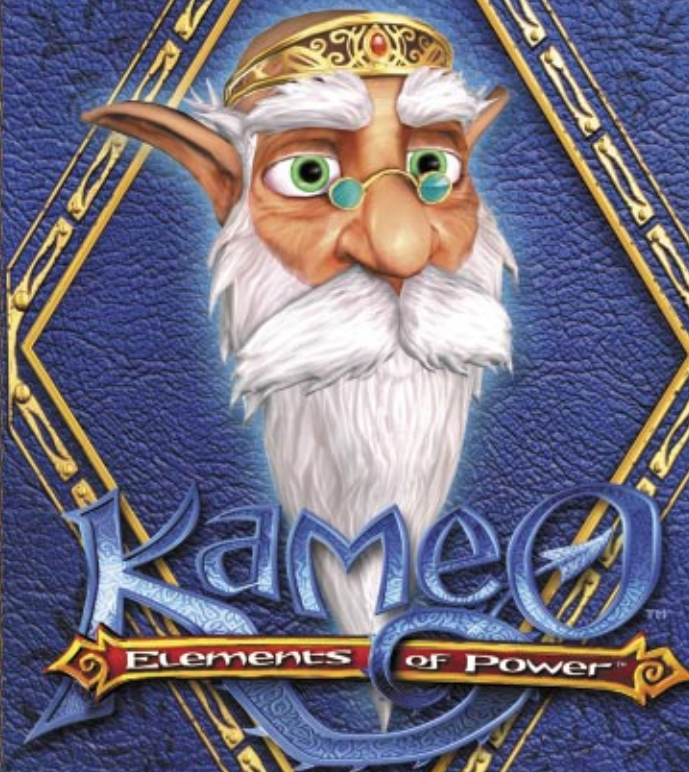
D Ajustar la distancia de la cámara (arriba/abajo); desplazarse por los menús

D Girar e inclinar cámara; hacer clic para entrar/salir de la vista en primera persona



XBOX 360

XBOX
LIVE



0905 Pieza n°. X11-50323 XX

Guía de estrategia disponible
primagames.com®

Microsoft
game studios

⚠ ADVERTENCIA

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360 así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior del juego o el reverso).

Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



ÍNDICE

LA HISTORIA HASTA AHORA

2

AMIGOS Y ENEMIGOS

4

CONOCE A LOS GUERREROS

6

ASUME EL CONTROL

8

COMIENZA EL VIAJE

10

AVENTURA COOPERATIVA

12

UN VISTAZO A LA ACCIÓN

14

TODO LO QUE TE ESPERA

16

EL MAPA DE LA TIERRA

24

CONSEJOS DE ORTHO

26

CRÉDITOS

27

GARANTÍA

28

ASISTENCIA TÉCNICA

29

--LA HISTORIA HASTA AHORA

Como todo el mundo sabe, los Trols no traen más que problemas.

Según cuentan los ancianos de la tribu, los Trols fueron bien recibidos en las tierras de los Elfos. Pero mientras otras tribus respetaron el liderazgo del Rey Solon y sus Elfos, los Trols decidieron que el tamaño físico y la agresión eran más importantes que la sabiduría y los trucos de magia. Y así fue como Thorn, el más fuerte de su generación con diferencia, se alzó rápidamente entre las filas de los Trols para convertirse en su Rey.

Nadie sospechó que detrás del impresionante tamaño de Thorn se escondía una mente igual de temible y él aprovechó la ingenuidad de la gente para iniciar la conquista de las otras tribus. Quizás el Rey Solon podría haberse dado cuenta de lo que estaba ocurriendo, pero el destino quiso que estuviera fuera, en la tradicional aventura de la Familia Real élfica: la búsqueda de los Guerreros elementales, unas fuerzas naturales otorgadas a los Elfos en tiempos remotos.

Desde el día en que una fuerza superior se apoderó de esos Guerreros, esparciéndolos por todas las direcciones, los Elfos no han dejado de buscarlos para devolverlos a las páginas del legendario Libro Wotnot. A Solon era al que más le preocupaba, ya que él había heredado el Elemento de Poder, que concedía a su portador la habilidad de adoptar la forma de los propios Guerreros elementales.

Con el tiempo, Solon regresó triunfante a su Reino, donde descubrió las acciones de Thorn y usó el poder de los Guerreros para vencer al Rey Trol, enviando a esa traicionera raza al exilio. Por desgracia, ese día trajo maldiciones y bendiciones en igual medida, pues Solon desapareció tras la batalla. En los años siguientes se discutió mucho sobre su destino, pero nadie sabía lo que había pasado.

Transcurrieron los años y la esposa de Solon, Theena, tuvo que gobernar el Reino junto al resto de su familia. Por lo menos la paz regresó a las tierras tribales y, aunque algunos decían que Thorn no había muerto, sino que estaba retenido en algún sitio, estas dudas no impidieron que la gente volviera a los placeres sencillos de la vida diaria.

Finalmente, la atención se centró en Kameo y en Kalus, las jóvenes hijas de la Familia Real élfica. Todo el reino sabía que, cuando llegaran a la vida adulta, una de estas dos Princesas reclamaría el trono, el Reino mismo y el Elemento de Poder, aquel que en su día controló a los Guerreros Elementales y domó al más infame de los Trols. No cabía duda de que todas esas cosas únicamente podían traer felicidad...



AMIGOS Y ENEMIGOS

KAMEO

Kameo es la más joven de las herederas de la Reina. Su confianza, competencia y sinceridad han determinado su destino de sucesora al trono. Incluso cuando sus poderes de transformación están por desarrollarse, la determinación y el valor de Kameo son insuperables.



KALUS

Kalus dejó de ser una niña egoísta para convertirse en una mujer resentida. Le guarda un gran rencor a Kameo por su encanto y su popularidad. Tras ser rechazada como heredera legítima del Elemento de Poder, la rabia la ha llevado a dedicar toda su magia y su malicia a la búsqueda de venganza.



LA MÍSTICA

Aunque su apariencia y su actitud puedan resultar un poco bruscas en general, la Visión de la Mística la convierte en una útil aliada en la aventura de Kameo. Puede que la Princesa y la vieja bruja no hagan muy buena pareja, pero ambas deberán aprender a adaptarse...



ORTHO

Kameo debe aprender mucho de Ortho (si puede aguantar su pedantería) cuando su camino la lleve a tierras remotas y desconocidas. Este irritable mago, encerrado por arte de magia en el Libro Wotnot, estará siempre dispuesto a dar consejos.



LOS ANTEPASADOS

La escandalosa Lenya, el valiente Halis, y el viejo y arrugado Yeros son los tres Antepasados de Kameo que han caído bajo el control de Thorn, junto con la mismísima Reina Theena. ¿Acabará siendo la decisión de su madre de favorecer a Kameo una perdición para todos ellos?



ENTRENADOR DE GUERREROS

Aunque su principal misión es entrenar a los luchadores Élficos de élite, este tranquilo y autoritario personaje también pondrá a prueba la determinación de Kameo para la aventura que le espera. En palacio se rumorea que el Entrenador de guerreros podría estar financiándose con empresas secretas de las Tierras Baldías.



FARRON

No se conoce la identidad ni los motivos de este extraño enmascarado, pero los soldados sienten respeto por su habilidad para matar Trols. Cuando se ponga al mando de los Elfos en lugar de los familiares de Kameo, se desvelará la identidad de este hombre misterioso.



THORN

Encerrado en piedra al final de una histórica lucha a vida o muerte, Thorn (nombrado a sí mismo Rey de los Trols) vuelve a ser libre para causar estragos de nuevo. ¡Esta vez no parará hasta aniquilar todo tipo de magia y conseguir el dominio total de las tribus!



CONOCE A LOS GUERREROS

MALA HIERBA

Un exaltado boxeador con largo alcance y muy mal genio. Cualquier Trol que aguante después de un combo debería tener cuidado, ya que Mala Hierba brota de la tierra listo para asestar el golpe final.

ESCOMBRO

Con unas fuertes conexiones mágicas que le garantizan la recuperación de todas sus partes tras un ataque, Escombros puede lanzar desde lejos rocas para aturdir a sus objetivos o, simplemente, autodetonarse en un lugar estrecho.

CENIZAS

Las ráfagas de bolas de fuego de Cenizas, un dragón de sangre ardiente y hambriento, ahuyentarán a casi cualquier enemigo, salvo los más audaces... pero sobre todo a aquel que se atreva a sacar el delicado tema del pequeño tamaño de sus alas.

OCÉANO

Aunque los tentáculos no sean lo mejor para desplazarse en tierra, los dos chorros gemelos de Océano tienen el mismo poder de detención que los torpedos que se disparan bajo el agua.

GRAN RUINA

El armadísimo Gran Ruina, heredado por Kameo junto con el Elemento de Poder, está dispuesto a estirar esos músculos y demostrar que aún hay vida en el viejo veterano.



40 BAJO CERO

Cuando 40 Bajo Cero empieza a girar, puede acabar fácilmente con montones de Trols. Los rezagados se consideran un blanco legítimo para una bola de nieve lanzada con tal fuerza que rompe los huesos.

TRAMPA

Hay pocas cosas lo bastante grandes o fuertes para escapar de estas potentes mandíbulas. Una vez atrapados, los enemigos se convierten en una buena munición, siempre y cuando Trampa pueda resistir la tentación de darles un buen bocado.

FRILA

Frila es un peleón nato que no conoce los métodos sutiles. Este decidido yeti es igual de feliz lanzando arpones en una lucha desde lejos que aporreando a un Trol inconsciente con otro.

FLEX

La forma versátil de Flex, el más ágil de los Guerreros, puede convertir misiones aparentemente imposibles en una tarea sencilla; por ejemplo, cruzar anchos barrancos o patinar sin ayuda sobre superficies de agua.

TÉRMICO

El tamaño de Térmico no debe engañarte, pues las bombas de lava que lanza este ardiente caldero destruyen algunos de los peores obstáculos que Kameo puede encontrar en su camino.

TOMA EL CONTROL



Guía de Xbox

Las preferencias establecidas en la Guía de Xbox pueden anular la configuración individual del juego. Si los cambios realizados en el menú Opciones de la partida no surten efecto, comprueba que no haya conflicto con la configuración de la Guía de Xbox.



Ataques y habilidades específicos del personaje



Adoptar la forma de Guerreros (mantener pulsado para Rueda de guerreros)



Mover a Kameo; apuntar proyectil; hacer clic para activar/desactivar mapa



Menú Opciones de acceso; reanudar la partida



Acción (según contexto); recuperar la forma de Kameo; desplazar texto; confirmar opción del menú



Consultar el Libro Wotnot; reanudar la partida




Ajustar la distancia de la cámara (arriba/abajo); desplazarse por los menús





Girar e inclinar cámara; hacer clic para entrar/salir de la vista en primera persona

COMIENZA EL VIAJE


CREAR UNA AVENTURA


En la pantalla de títulos principal, pulsa  para entrar en el Libro Wotnot. Tras elegir entre una partida de Un jugador y una partida Cooperativa, pasarás a la página de selección de aventura.

Aquí es donde se almacenan las Aventuras en curso, en caso de que ya hayas comenzado una aventura con Kameo. ¿Es tu primera aventura? Pues utiliza  para resaltar la opción Nueva aventura y pulsa  para acceder a la pantalla de introducción del nombre. Si omites el proceso de introducción del nombre, se registrará un nombre predeterminado.

También puedes comenzar una partida sin elegir ningún archivo de Aventura, pero entonces no podrás guardar tu progreso.



REANUDAR UNA AVENTURA

Si tienes, al menos, una Aventura con nombre en la lista, selecciónala con  para ver un resumen del progreso, incluida la hora de la partida, la ubicación y los Guerreros recuperados.


Pulsa  para seleccionar una Aventura y, a continuación, elige Jugar para continuar desde donde lo dejaste, al principio de tu tarea más reciente. Si no recuerdas lo que estabas intentando conseguir en ese punto, consulta en el Libro Wotnot el Estado de la aventura o el Objetivo actual.

También puedes ajustar las Opciones de la partida antes de jugar o bien volver a visitar un área en el modo Ataque de puntuación, para distraerte fuera de la aventura principal (las áreas disponibles están determinadas por tu progreso en el archivo de Aventura actual).



OPCIONES DE LA PARTIDA

En cualquier momento de la Aventura, pulsa  para abrir el menú Opciones, pulsa  para seleccionar Opciones de la partida y luego elige una opción para ajustar su configuración.

▶ CÁMARA IZQ.-DCHA./ARRIBA-ABAJO

Cuando está invertida, la cámara gira/se inclina en la dirección opuesta al movimiento de .


▶ PANTALLA DE CONTROL

En la configuración Normal, las habilidades  y  solo se muestran al transformarse.

▶ PANTALLA DE PUNTUACIÓN

Si eliges la opción Normal, los cambios de puntuación solo se muestran cuando se reciben puntos.

▶ MOSTRAR MAPA

Determina si el mapa está activado o no haciendo clic en .

▶ PANTALLA DIVIDIDA

Elige entre una pantalla dividida Horizontal o Vertical para una partida Cooperativa.

▶ PISTAS DE ORTHO

El valor predeterminado es Adaptable. Muy útil da una instrucción directa; Desactivado deshabilita el consejo.

▶ BRILLO

Selecciona el tipo de monitor y optimiza la visualización con la barra deslizante.



GUARDAR UNA AVENTURA

¿Buscas la opción "guardar partida"?

Pero bueno... ¿por quién me has tomado? Deja que yo me ocupe de guardar automáticamente tu Aventura y tú concéntrate en acabar con Thorn y sus sarnosos Trols.

Ortho no puede registrar tu progreso si no hay ninguna posición de memoria libre o bien no se ha elegido ningún archivo de Aventura.

AVENTURA COOPERATIVA

XBOX LIVE

Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live, envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate y forma parte de la nueva revolución!

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox Live, usted debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite www.xbox.com/live

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings


LA AVENTURA

A Kameo no le asustará nunca enfrentarse sola a su destino, y por supuesto que contará siempre con todo el valor y la determinación que necesite; sin embargo, a veces conviene tener un poco de compañía y camaradería cuando se va a combatir contra los inmundos Trols. Aquí es donde entra el aspecto de cooperación de la aventura.

En una partida cooperativa, disponible en pantalla dividida, el Jugador 1 es responsable de todas las opciones de

configuración de la partida. De ti dependerá que el Jugador 2 sea un recién llegado al mundo de Kameo o un experto al que hayas llamado buscando apoyo. De todos modos, a cada jugador se le concederá su propio regimiento de Guerreros elementales y una encarnación de Kameo con la que podrá controlarlos.

Utiliza la opción Cambiar nivel para elegir entre los campos de batalla disponibles para el modo cooperativo. Han sido cuidadosamente elegidos de algunas de las luchas más intensas de Kameo contra las fuerzas de los Trols, así que no te preocupes que tendrás acción a raudales. Pero, primero debes haber completado las aventuras en modo individual para que estén disponibles para que eches una partida cooperativa con la pantalla dividida. No obstante, debes tener cuidado: si te precipitas a una situación peligrosa y solamente te respaldan Guerreros que aún no has aprendido a controlar en una aventura en modo individual, enseguida te darás cuenta de tu error. La práctica hace al maestro.



Como no quiero que os peleéis por el Wotnot, voy a tomar una decisión que debéis cumplir: el Jugador 1 será el único responsable del Libro durante un juego cooperativo. Y esto incluye todas las tareas: desde leer cosas sobre los Guerreros elementales hasta molestarme para pedirme consejos. Pero antes de que empecéis a combatir por tener el mando del Jugador 1, ¡recordad que se trata de un juego de cooperación!

UN VISTAZO A LA ACCIÓN

BONIFICACIONES DE COMBATE

Puntos adicionales ganados por derrotar hábilmente a enemigos.

BARRA DE ENERGÍA

Compartida entre Kameo y los Guerreros elementales. La Aventura termina cuando esta barra se vacía.

BARRA DE ESPÍRITU

Exclusiva de cada Guerrero. Se desgasta al usar ataques potentes, pero se recarga con el tiempo.

OJO DE CRISTAL

Muestra el Ojo de cristal que está activo (si hay alguno).

RUNAS

Cantidad de monedas tribales conseguidas hasta ahora.

12

LT

Planear

LT RT

Salto-patada

12

RT

Saltar

HABILIDADES

Comandos relativos a tu Guerrero actual y a tu situación.

PUNTUACIÓN TOTAL

Total de puntos de combate conseguidos hasta ahora.

INDICADOR DEL CENTRO

Se llena durante el combate hasta que se activa el modo Centro del guerrero.

GUERREROS

Guerreros elementales asignados a los botones de cambio de forma.

BLOQUEO DE CÁMARA

Indica un movimiento de cámara limitado en los combates cuerpo a cuerpo.

MAPA DEL MUNDO

Una visión general del área actual.

DESTINO

Indica adónde debe dirigirse Kameo a continuación.

PUNTO CONFLICTIVO

Una importante batalla tiene lugar aquí.

POSICIÓN

La ubicación y la dirección de Kameo (tal y como indica la flecha).

ICONO DE ORTHO

Aparece cuando hay un nuevo consejo o táctica disponible.

FRUTA ELEMENTAL

Muestra la cantidad de Fruta de mejora del Guerrero acumulada.

TODO LO QUE TE ESPERA

OBJETIVOS PRINCIPALES

GUERREROS ELEMENTALES

Kameo inicia la aventura con tres Guerreros a sus órdenes. Aunque en la mayoría de los casos estos tres guerreros son suficientes, no bastarán para acabar con un ejército completo de Trols y salvar el Reino.

Así que Kameo debe seguir los pasos del Rey Solon y los que le antecedieron, en busca de más Guerreros para llenar las páginas del Libro Wotnot. ¡Únicamente con la fuerza combinada de un equipo completo de diez Guerreros a sus órdenes puede estar segura de luchar con éxito!

LOS ANTEPASADOS

Lenya, Halis y Yeros, familiares regios de Kameo, tienen cada uno sus propias historias que contar y montones de secretos que compartir. Pero Thorn, que sabe esto, los tiene bien protegidos en oscuros y remotos Templos. Aunque los caminos están llenos de peligros, Kameo no debe decepcionar a su familia.

THORN Y KALUS

La Reina Theena permanece en las garras de Thorn y, con Kalus de su parte, en poco tiempo no habrá nada que detenga al Rey Trol. Por el bien de la tierra y de su gente, su alianza malvada debe ser destruida... y Kameo debe volverse de acero para hacer todo lo que sea necesario.

EL LIBRO WOTNOT

PORTADA

En la portada del Libro Wotnot encontrarás a Ortho y si tienes problemas en alguna situación concreta, pulsa **A** para ver si tiene algún consejo o táctica que compartir contigo. En situaciones complicadas, puede que incluso comparta contigo su sabiduría sin que le preguntes...

PÁGINA DE GUERREROS

Aquí verás iconos que representan a tus Guerreros elementales. Utiliza el botón **3** para seleccionar uno y pulsa los botones **X**, **Y** o **B** para asignar ese guerrero a un botón de cambio de forma. Pulsa el botón **A** para obtener información detallada sobre las habilidades de cada Guerrero.

PÁGINA DE ESTADO

Esta página contiene un resumen de los objetos, Antepasados y Ojos de cristal conseguidos hasta ahora. Desde aquí puedes acceder a los objetivos que te faltan por cumplir y a la pantalla de Opciones de la partida. Además, puedes seleccionar la opción Salir o volver a la pantalla de selección de aventura.

MEJORAR A TUS GUERREROS

Cuando hayas conseguido un buen suministro de Fruta elemental, pasa a la Página de Guerreros, selecciona a uno de tus Guerreros y pulsa **A** para ver una lista de las posibles mejoras (conocidas como técnicas avanzadas). Aquellas técnicas que aún no has conseguido aparecen marcadas con la cantidad de fruta necesaria. Pulsa el botón **A** para obtener información sobre una técnica concreta y, si tienes bastante fruta, puedes desbloquearla.



*Una vez que lo consigas, el Libro Wotnot demostrará tener un valor incalculable, ya que te permitirá almacenar los Guerreros elementales y mantener un registro de tus viajes. Pulsando el botón **START** se abre el Libro por la última página que hayas leído, mientras que los botones **Y** y **X** te permitirán pasar las páginas. Yo también estoy presente en ese maldito libro, claro, pero mejor no hablemos de eso.*

RESCATAR GUERREROS

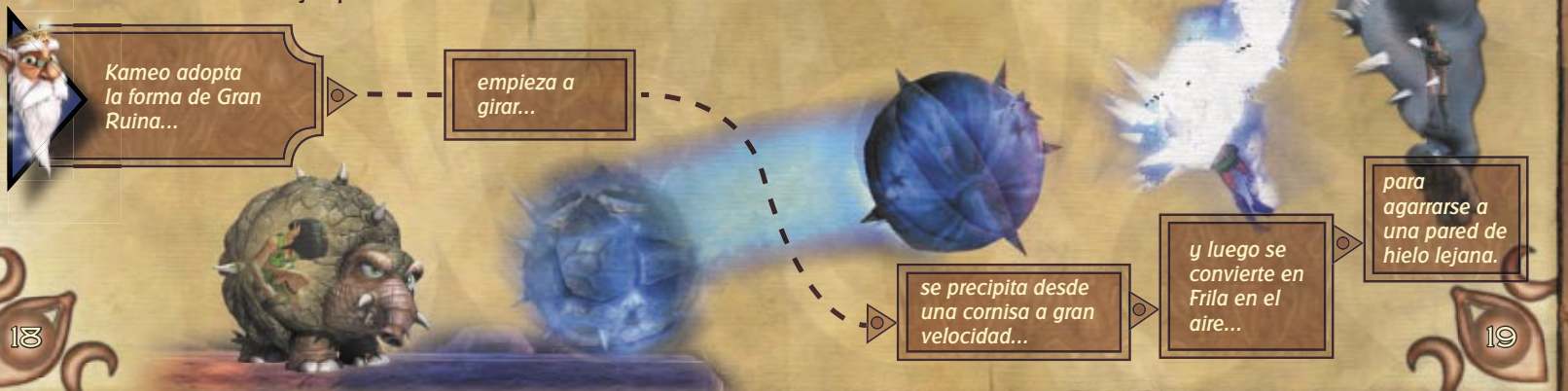
Cuando los Guerreros elementales salen del Libro Wotnot, se convierten en vulnerables Duendecillos elementales. Por desgracia, los Trols se han aprovechado de esta debilidad y ahora muchos de estos Duendecillos están en manos de los Trols de las Sombras, retorcidos sirvientes de Thorn que intentarán atraer a Kameo al Reino de las Sombras, donde sus poderes son mayores.

Los accesos de entrada al Reino de las Sombras parecen pozos cubiertos y se encuentran en muchos lugares, pero pocas veces no están protegidos. Únicamente si entra y derrota a los Trols de las Sombras con sus propias armas Kameo puede restaurar los Guerreros perdidos en su Libro Wotnot...

CONTROLAR A LOS GUERREROS

El éxito contra las fuerzas de Thorn supone conocer las habilidades de todos y cada uno de los Guerreros elementales. Utiliza combinaciones de **LT** y **RT** para lograr movimientos basados en las habilidades de un Guerrero: puñetazos, tretas, proyectiles y mucho más.

Se pueden asignar hasta tres Guerreros a los botones de cambio de forma en cualquier momento, lo que permite a Kameo cambiar rápidamente de uno a otro. Las cadenas de transformaciones, que enlazan los poderes de muchos Guerreros diferentes para obtener un efecto máximo, son fundamentales para el éxito. A continuación se muestra un ejemplo.



EL ARTE DEL COMBATE

CENTRO DEL GUERRERO

El medidor de Centro del guerrero empieza a llenarse cada vez que Kameo (en cualquier forma) lanza un ataque contra un Trol, aunque se vaciará rápidamente si no se producen más ataques. Cuando el medidor alcanza un determinado nivel, se activa el modo Centro del guerrero.

Únicamente aquellos que conozcan bien el arte del combate pueden llegar a este intenso estado en el que un luchador puede moverse a una velocidad sobrehumana. Los Puntos de combate se acumulan fácilmente de esta manera, pero no te entretengas: si dejas que el medidor baje, el Centro del guerrero se apagará y perderás tu ventaja.

CONSEGUIR PUNTOS DE COMBATE

A medida que te abras camino en zonas plagadas de enemigos, verás cómo se van añadiendo Puntos de combate a tu Banco de puntuación cada vez que eliminas a un Trol. Hay varios factores que afectan a la obtención de Puntos de combate y, si aprendes cuáles son estos factores, podrás conseguir una puntuación realmente alta.

Al final de cada acontecimiento importante, todos los Puntos de combate de tu Banco de puntuación se suman a la Puntuación total. En cuanto ocurre esto, los puntos son tuyos para que los conserves. Pero si Kameo es derrotada (o huye) antes de ese momento, no ganarás nada en el combate.

Además, si eliminas a un enemigo habilidoso, puedes conseguir hasta tres Bonificaciones de combate para multiplicar aún más tus Puntos de combate.

MATANZA

Por cada Trol que dejes fuera de combate, aumentará tu Bonificación de matanza. Es fundamental que atrapes hasta el último Trol si quieres conseguir una puntuación récord.

BRUTAL

Se consigue cuando eliminas a un Trol con un único ataque ingenioso. Dos formas de conseguir una Bonificación brutal son, por ejemplo, tirar a un Trol por un precipicio o bien lanzarlo sobre algo asqueroso.

FRENÉTICA

Si derrotas de forma rápida a varios enemigos seguidos, conseguirás una Bonificación frenética y además subirán tus Puntos de combate disponibles.

No todos los Puntos de combate se ganan con de hazañas de fuerza absoluta en el combate. También puedes ser recompensado por una exhaustiva exploración y por otras actividades que benefician a tus Guerreros elementales...

LUGARES QUE VISITAR

TEMPLOS

Sirven actualmente de prisión para los Antepasados de Kameo, así que prepárate para enfrentarte a terribles guardias. Los ataques básicos serán casi inservibles contra estas monstruosidades. Estudia sus movimientos y ataca cuando parezcan vulnerables, observando su barra de energía para ver si vas por el buen camino. Si en algún momento no sabes cómo reaccionar, recuerda que Ortho está ahí para ayudarte.

TIENDAS

Siempre habrá alguien entre las tribus dispuesto a aceptar algún trueque amistoso. Aunque las baratijas que ofrecen no suelen ser vitales para el éxito de tu Aventura, algunas tendrán su utilidad si tienes fondos para gastar.

CÁMARA DE LOS RETRATOS VIVIENTES

En el corazón del Palacio élfico se encuentra este templo a la Gran Guerra, donde su misterioso Espejo mágico permite al que se mira volver a visitar su pasado... o eso es lo que dice la leyenda. Aunque los Elfos no se suelen creer esa leyenda, el espejo es una puerta de acceso crucial a fases anteriores de la Aventura para aquellos jugadores que deseen mejorar su puntuación.

AVENTURAS SECUNDARIAS

A los Trols no les interesa solamente arruinar la vida de Kameo; también han causado estragos en las tierras de otras tribus. Dedicar algo de tiempo a ayudar a los futuros súbditos de Kameo y te recompensarán como puedan. Si no estás en condiciones de ayudar la primera vez que pases, intenta recordar su ubicación y vuelve más tarde con Guerreros más adecuados para la tarea.

Si no quieres viajar hasta la Cámara, también puedes llegar a las fases de Ataque de puntuación del Espejo mágico desde el archivo de Aventura al principio de la partida.

Seguro que te preguntarás para qué sirven las fases de Ataque de puntuación. Bueno, ¿quién sabe qué recompensas esperan a aquellos que consigan ciertos totales? Quizá haya alguna apariencia nueva para tus Guerreros que te guste, y eso es solo para empezar...



OBJETOS PARA REUNIR

Un mundo tan rico y variado tiene que tener montones de objetos valiosos, pero no esperes que todos sean fáciles de encontrar.



CORAZONES

Normalmente se encuentran en el lugar donde ha sido sacrificado un Trol. Estos objetos restaurarán parte de la energía de Kameo.

RUNAS

Es lo que más se acerca a una moneda común entre las tribus. En caso de que Kameo no pueda convencer a otros para que la ayuden, tendrá que recurrir a algún tipo de compra a la antigua manera.



ELIXIR DE VIDA

Este Elixir, una de las pociones más exóticas de La Mística, aumenta los niveles máximos de energía de Kameo y sus Guerreros elementales.

FRUTA ELEMENTAL

Kameo puede usar este delicado alimento élfico para desbloquear técnicas inactivas de los Guerreros. Pero la selección debe hacerse cuidadosamente, porque la Fruta elemental es extremadamente escasa.



OJOS DE CRISTAL

El poder de estas reliquias está en la mejora de las capacidades naturales. Kameo las puede usar para incrementar su capacidad para el combate, pero a cambio de un precio. Cuenta la leyenda que los Ojos de cristal están ocultos en el Reino Encantado y sus alrededores...

LA RUEDA DE GUERREROS

Aunque el Libro Wotnot te permite tener hasta tres Guerreros asignados a los botones de cambio de forma en un momento concreto, también puedes usar la Rueda de guerreros para cambiar libremente de forma en el fragor de la batalla.

Mantén pulsados los botones **M**, **O** o **B** para abrir la Rueda. Inclina **+** hacia un Guerrero y luego suelta el botón de cambio de forma. Enseguida te transformarás en ese Guerrero y lo asignarás al botón elegido.

Para cerrar la Rueda sin hacer ningún cambio, suelta el botón de cambio de forma mientras **+** permanece en el centro.

Recuerda que quizá no siempre sea posible llegar a la Rueda de guerreros con un botón de cambio de forma concreto: por ejemplo, es probable que quitar a Océano de tu equipo mientras estás bajo el agua no sea una buena idea.



En una partida Cooperativa, el Jugador 2 no puede ver el Libro Wotnot.

Esto significa que los cambios que haga en su equipo debe hacerlos con la Rueda de guerreros.

El Jugador 1 puede reorganizar a los Guerreros con el Libro Wotnot si lo desea, pero eso provocará retrasos en una partida Cooperativa, lo que se considera de no muy buena educación. La mejor forma de hacer que las cosas funcionen bien para ambos jugadores es usar solamente la Rueda de guerreros.



EL MAPA DE LA TIERRA

TEMPLO DE AGUA

CAMINO A LAS CASCADAS DE LA MONTAÑA

Tras este popular lugar de descanso se esconde el Templo de Agua, un laberinto de pasadizos bajo el agua y de ancestrales tesoros hundidos.

CAMINO AL BOSQUE OLVIDADO

Este profundo y misterioso bosque está lleno de secretos tan oscuros como antiguos. ¿Quién sabe qué criaturas acechan en el corazón del Templo del Bosque?

TEMPLO DEL BOSQUE

REINO ENCANTADO

Este enorme palacio, que flota sobre las Tierras Baldías y está fortalecido por el poder de los Duendecillos elementales fue construido por la Familia Real como hogar para los de su linaje.

TEMPLO DE FUEGO

CAMINO AL PUEBLO CUMBRE NEVADA

La vida es dura para los colonos de la frontera de la Tribu Cumbre Nevada, pero no tan dura como la ruta que lleva al Templo de Nieve que se encuentra sobre el Gran Barranco...

CAMINO AL CASTILLO DE THORN

El objetivo final de Kameo se ha visto afectado por el encarcelamiento de Thorn. Le esperan Trols, trampas y otros peligros en cada esquina de esta desolada fortaleza.



CONSEJOS DE ORTHO

1 Esto no será nunca una exageración: para superar los obstáculos y las fuerzas enemigas es fundamental combinar durante el juego las habilidades de los Guerreros.

2 Dado que cada Guerrero elemental tiene una barra de espíritu exclusiva, si cambias de forma cuando la barra está baja, el Guerrero anterior podrá recargarse.

3 Si parece que no avanzas, quizá es que debas enfrentarte a unos Trols o a un misterio que has de solucionar. Busca algo inusual en la zona.

4 Aunque las alas de Kameo son lo bastante finas para permitirte revolotear, no deberías poner a prueba su capacidad de volar. Si intentas lanzarte sobre una sima, el resultado podría ser una caída horrible...

5 Ten cuidado con los Trols elementales, criaturas cuya apariencia y habilidades difieren bastante de las de los Trols normales. ¡Acércate a ellos con extrema precaución!

6 Intenta conseguir siempre la puntuación máxima. Hay varias recompensas que aguardan a aquellos que consigan desbloquearlas. ¡Aprovecha al máximo el Espejo mágico!

7 Intenta identificar las características del entorno que puedes usar para lograr una ventaja en el combate. Un uso inteligente del entorno puede ayudarte a conseguir Bonificaciones brutales y otras mejoras.

8 Las combinaciones de bonificaciones son la clave para conseguir esos Puntos de combate: si quieres convertirte en un héroe de leyenda, deberás mantener bien altos los contadores de Bonificación brutal, frenética y de matanza...

CRÉDITOS

EQUIPO DE KAMEO

Director del juego
George Andreas

Productor
Lee Schuneman

Ingeniero de software jefe
Phil Tossell

Jeque de diseño gráfico
Mark Stevenson

Jeque de animación
Mike Cawood

Jeque de diseño de fondos
Phil Dunne

Ayudantes de diseño
Matt Carter
Chris Allcock

Ingenieros de software
David Allmond
Nicola Bhalerao

Programadores de diseño
Nick Burton
Simon Craddock
Simon Gerges

Programadores de sonido
Charles Gattley
Brendan Gunn
Matt Hill

Programadores de música
Steve Horschburg
Mark Lucas

Programadores de animación
Nic Makin
Andy Patrick
Rob Ware

Diseñadores gráficos
Lee Burns
Ryan Firchau
Matt Grover

Diseñadores de sonido
Jay Howse
Sashoon Lee
Donnchadh Murphy

Diseñadores de animación
Matt Perry
David Rose
Eddie Sharam

Diseñadores de música
Dean Smith
Dean Wilson
Chris Woods

Animación
Ellen Holland
Rhianon Nicholas
Richie Prado

Música
Louise Ridgeway
Katherine Sellar

Efectos especiales
Steve Burke

Sonidos
Steve Burke
Eveline Novakovic

Actuaciones adicionales en directo de
Robin Bealand
Jamie Hughes
Dave Clynnick

Actuaciones adicionales en directo de
John Silke
Ben Cullum
Aisling Duddy

Actuaciones adicionales en directo de
Eveline Novakovic
Louise Ridgeway

Montaje, mezcla y efectos especiales de sonido adicionales
Martin Penny
Robin Bealand

Dirección de I+D de software
Richard Gale

Responsables directos de I+D de Kameo
Claude Marais
David Meen

Jefes de I+D de software
Jim Horth
Tom Grove

Equipo de I+D de software
Andrew Grieve
Ben Miller
Cliff Ramshaw

Programadores de diseño
Eike Umlauf
Kostas Anagnostou
Nicola Bhalerao

Programadores de animación
Nikolai Stefanov
Paul Mikiell
Simona Tassinari

Programadores de música
Stuart Hill
Tom Kuhn
Urban Lassi

Programadores de sonido
David Wilson

Programadores de animación
Leigh Loveday
Chris Allcock

Programadores de sonido
Chris Allcock

Programadores de animación
Jon Severn

Administración de Rare
Chris Stamper
Simon Farmer
Lee Schuneman

Programadores de animación
Mark Betteridge
Lee Musgrave
Greg Mayles

Programadores de animación
Stephen Stamper

Hardware y Asistencia técnica de Rare
Pete Cox
Doug Crouch
Mark Green

Dirección de pruebas de Rare
Huw Ward

Encargados de pruebas de Kameo
David Wong
Richard Cousins

Equipo de pruebas de Rare
Luke Munton
Scott MacDowall
Christian Leech

Programadores de animación
Simon Chang
Matthew Smalley
Gary Phelps

Programadores de animación
Anthony Salway
Hinesh Patel
Liam Davey

Programadores de animación
Gareth Stevenson

Volt Europe
Richard Edmondson
Laura Fox

VMC
Kieron Clarke
Andy Wetherell

Jeque de pruebas
Simon Kemp

Pruebas
John Davies
Sean Dudley
Mike Bunning

Programadores de animación
Matthew Feeney
Drew Stevens
Asim Ahmed

Programadores de animación
Keith Turner
Kelvin Moore
Andrew Preston
Paul Michael

Programadores de animación
Carl Mitchell
Daniel Cotes
Sultan Ul Haq

Programadores de animación
Andy Davies
Dave Hopley
Anthony Abruzzi

Programadores de animación
Simon Holmes
Michael Biggs
Steve Faulkner

Programadores de animación
Jason Leckie
Mike Barrett
Tom Longdon

Programadores de animación
Jagdeep Sandhu
Edwin Davies
Tim Mitchell

Programadores de animación
Matt Parker
Ian Bradford

Programadores de animación
Chris Chamberlain

Programadores de animación
Chris Chamberlain

Programadores de animación
Sean Kellogg
Dave Johnson
Paul Shinoda

Programadores de animación
Miho Horuchi
Matt Richenbourg
Mike Jones

Programadores de animación
Isaac Hunt
Abby Lin
Patrick Hul

Programadores de animación
Greg Swanson
Joshua Dolan

Programadores de animación
Mori Marchany
Aaron Giddings
George Townsend

Programadores de animación
Tim Zoch
Toby Normoyle
Seth Elder

Programadores de animación
James Sweet

Jeque de pruebas
Tom Arnold

Equipo Reserves
Dustan Gourlie
Chad Jessup

Programadores de animación
Vicente Lujan
Darryl Shack
David Foster

Programadores de animación
Robert Genzale
Joseph Dunavant
Mike Su

Programadores de animación
Mike Zadorojny
Kyle Derrick
James Costello

Programadores de animación
Henry Kessay
Anton Marthaller
Jason Donald

Programadores de animación
Michael Rasopipi
Robert Varla
Andrea Phillips

Programadores de animación
Wesley Giffens
Craig Marshall
Recon Teams

Programadores de animación
Cavalry Test Teams
Black Ops Team

Ingenieros de herramientas de automatización y de pruebas
Mark Harrington
David Riemann
Ian Latham

Programadores de animación
Luis Villegas

Programadores de animación
Rich Bonny
Anna Sweet
Andy Arize

Programadores de animación
Jennifer Boespflug
Ben Steenbock
Sean Jenkin

Programadores de animación
Steve Dolan

Pruebas TnT
TJ Duez
Patrick Ascolese
John Thomas

Programadores de animación
Joseph Ezeli
Theodore Lankford

Encargado de pruebas de la versión demostración
Andrew Franklin

Pruebas de usuario
Marcos Nunes-Ueno
Jerome Hagen
Tom Fuller

Experiencia de usuario
Chris Chamberlain

Pruebas de software
Sean Kellogg
Dave Johnson
Paul Shinoda

Desarrollo de la historia
Alex Sabetti

Jeque de producto global
Michael Johnson

Jeque de producto del grupo global
Peter Kingsley

Relaciones públicas
Jen Martin
Michelle Jacob

Id. visual
Catherine Haller
Justin Kirby

Localización
Virginia Spencer

Localización
Los equipos de localización están en Irlanda, Japón, Corea y Taiwan

Asistencia al desarrollo
Mark Terrano
Matt Hansen
Ian Lewis

Asistencia al desarrollo
Glenn Doren
Jason Strayer
Matt Lee

Asistencia al desarrollo
Scott Selson

Licencias
Sandy Ting
Eric Trautmann
Christy Cowan

Licencias
Alison Stroll
Ed Ventura

Sito Web Community
Dave Pierot
John Peoples
Angela McCoy

Gestores de cuentas
Eric Haddock

Gestores de cuentas
Oliver Miyashita
Mike Minahan

Empresa
Jim Hawk
Tim Stuart

Gestión
Ken Lobb
Phil Spencer
Shane Kim

Nuestro agradecimiento especial a: Peter Moore, Greg B. Jones, Jeff Goetz, Jimmy Bischoff, Josh Atkins, Harold Ryan, Scott Murray, Greg Murphy, Kiki Wolfkill, Chenelle Bremont, Muffy Bryan, Jennifer Breckette, Tian Lim, David Shaw, Patrick O'Kelley, Jerry Johnson, Stacey Law, Michael Maston, Mike Fischer, Genevieve Waldman, Jim Vu, Sunmin Park, Hiroyuki Kitazume. Agradecimientos del equipo de Kameo: Richard Cousins, Raymond Kerr, Stephen McFarlane, Stampede Team y Declan Doyle

•VOLT •EXCELL DATA CORPORATION •S&T ONSITE •KELLY SERVICES, INC.

SOPORTE TÉCNICO

Soporte técnico disponible los siete días de la semana, vacaciones incluidas.

- En Estados Unidos o Canadá, llame al 1-800-4MY-XBOX
Usuarios de teléfono de texto (TTY): 1-866-740-XBOX
- En México, llame al 001-866-745-83-12
Usuarios de teléfono de texto (TTY): 001-866-251-26-21.
- En Colombia, llame al 01-800-912-1830

Para más información, visite nuestra página Web www.xbox.com

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, nombres de dominio, emails, logotipos, personas, lugares y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, nombre de dominio, email, logotipo, persona, lugar o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un contrato de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

Los nombres de las compañías y productos reales aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Queda totalmente prohibido realizar cualquier acto no autorizado de copia, ingeniería inversa, transmisión, comunicación pública, alquiler, pago por jugar o elusión de la protección contra la copia.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios, Elements of Power, Kameo, Rare, el logotipo de Rare, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logotipos de Xbox y el logotipo de Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation o Rare Limited en Estados Unidos y/o en otros países. Rare Limited es una empresa filial de Microsoft Corporation.



Fabricado con licencia de Dolby Laboratories.



Utiliza Bink Video. © Copyright 1997-2005 de RAD Game Tools, Inc.

Orquestación musical: Toda la música compuesta por Steve Burke. Interpretada por la Philharmonic Orchestra & Kings Choir de la ciudad de Praga. Orquestación y dirección de Nic Raine. Jefe de coro - Mario Klemens.

Grabado en Barrandov Studios, Smeky Soundstage, Praga, del 28 al 31 de julio de 2005. Ingeniero de grabación - Jan Holzman. Contrato de orquesta y productor de la sesión - James Fitzpatrick. Música mezclada y masterizada por Gareth Williams. Grabación de voces: Outsource Media Ltd.



Más información sobre Kameo
en www.kameo.com.